

Alleinspiel: Die Basics

Klar, nicht alles lässt sich am Anfang vorhersehen, ein vernünftiger Spielplan ist trotzdem das A und O guten Alleinspiels. Macht euch die Mühe, es lohnt sich! Folgende Fragen solltet ihr **vor dem Ordern der ersten Karte** für euch beantwortet haben:

1. Wie lautet der Kontrakt aka wie viele Stiche muss ich machen?
2. Wie viele Stiche habe ich von oben? (SA) Wie viele Stiche gebe ich ab? (Farbe)
3. Aus welcher Farbe können die fehlenden Stiche kommen?
4. Mit welchen Techniken kann ich mir Stiche entwickeln?
5. Drohen Gefahren? Wenn ja, wie kann ich ihnen begegnen?

Zu 1.: Hier ist, vor allem im Paarturnier, auch die Qualität des Kontraktes von großem Interesse. Seid ihr in mutig gereizten 3 SA, solltet ihr sie auf Sicherheit erfüllen, in einem Allerweltskontrakt hingegen sind Überstiche oft entscheidend.

Zu 4.: Hier ist zum 1. Mal euer „Handwerkszeug“ gefragt: Um Farben hochzuspielen oder zumindest Extrastiche zu erzielen, gibt es unzählige Möglichkeiten der Kartenbehandlung, vom Ducken über den Schnitt zum Verschnapen von Verlieren und der Anwendung von Wahrscheinlichkeitsregeln. Später dazu mehr.

Zu 5.: Im SA-Kontrakt sind es vor allem zwei Dinge, die einen das Fürchten lehren: Hochgespielte Farben des Gegners, die er dann auch noch abziehen kann, und fehlende Übergänge, im Farbkontrakt kommen Schnapper dazu. Wieder gibt es diverse Techniken, die helfen können: Ducken, den gefährlichen Gegner vermeiden, Sicherheitsspiele, mitzählen und aufpassen unter anderem. Dabei auch Reizung und Ausspiel mit einbeziehen!

Im Anschluss an die Anfertigung des Spielplans setzt man diesen um. Tada, so einfach ist das ... ;)

Ein Beispiel: 3 SA von Süd (Teamturnier), Angriff Courdame

Nord

♠ A 5 2
♥ 5 3
♦ D 10 4
♣ A D 10 8 4

Süd

♠ K 8 7
♥ A K 6
♦ K B 5 2
♣ B 9 3

1. 9 Stiche (Überstiche sind im Team nicht so wichtig)
2. 2 Piks, 2 Cours, 1 Treff: 5
- 3: Karo ist für 3 Stiche gut, Treff für weitere 3 bis 4.
4. Karo: Ass raustreiben, Treff: auf den König schneiden
5. Gefahren? Die Coeurs! Da ich vermutlich zweimal aussteigen muss, gehe ich bei einem 5-3-Stand down, wenn der Spieler mit den Coeurs (vermutlich West) am Ende drankommt. Ziel ist also, das zweite Mal wenn, dann an den auszusteigen, der keine Coeurs mehr hat (vermutlich Ost). In Karo kann ich das nicht steuern, aber in Treff – hier kann nur Ost ans Spiel kommen. Wenn ich erst den Treffschnitt mache, an Ost verliere, der Coeur spielt und später West mit Karoass drankommt, haben wir den Salat!
Ich spiele also erst Karo und treibe das Ass heraus. Wenn West jetzt Coeur nachspielt, ducke ich einmal (7er-Regel) und nehme erst den nächsten Coeurstich. Verliert der Treffschnitt und Ost hat noch Coeur, standen sie 44 – alles gut. Standen sie 5-3, kann Ost keins nachspielen.